

## RM1017 Тематическое поле «Москва – столица России» (1 элемент)

Тематическое поле «Москва – столица России»:

- является дополнением к программируемому роботу РобоМышь (Мышиный код);
- способствует формированию навыка добираться до конечной точки как можно быстрее, параллельно знакомясь с достопримечательностями города.

Работа с полем позволяет освоить навыки программирования и кодирования при параллельном интерактивном изучении природных, архитектурных, историко-культурных и техногенных объектов России.

Рекомендуемый возраст: 4–7 лет.

Подходит для индивидуальной и групповой работы.

### Как играть

Тематическое поле подходит для работы с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Несколько советов по организации работы с тематическим полем:

- Перед тем как предложить детям занятия с РобоМышью и тематическим полем, взрослый должен изучить их самостоятельно.
- Организация занятий играет важную роль в их эффективности, поэтому педагог должен подготовить игровую площадку достаточного размера с ровной поверхностью для размещения на ней тематического поля.
- Игры с РобоМышью следует проводить в сочетании с другими развивающими занятиями, чтобы достичь максимального положительного эффекта.

- Используйте любые тематические материалы: картинки, стикеры, кубики, фигурки животных, геометрические фигуры, изображения героев сказок. Располагайте их на поле и программируйте маршруты.

В процессе использования тематического поля с РобоМышью дети исследуют увлекательные игровые ситуации, которые помогают развивать чувство независимости, уверенности и стимулируют интерес к получению новой информации.

Занятия с РобоМышью способствуют развитию:

- логического мышления
- мелкой моторики
- умения составлять алгоритмы
- умения ставить цель и выбирать маршрут
- навыка работы в команде
- пространственной ориентации
- умения считать
- зрительной памяти

Представляем некоторые варианты использования программируемого РобоМышь в педагогической деятельности с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Простые операции: вперёд, назад, поворот

Например:

- Где окажется Мышка, если сделает 3 шага вперёд?
- Куда нужно повернуть Мышке, чтобы добраться до второго объекта?
- Помоги Мышке сделать 2 шага вперёд и вернуться назад.

Используем все кнопки на пульте управления

2 типа заданий:

- Указать место, куда должна пойти Мышка, а ребёнок сам программирует путь.
- Показать выстроенный путь из карточек, а ребёнок должен определить, где окажется Мышка, и проверить ответ.

## Препятствия на пути

- Выбираем цель, куда должна добраться Мышка, располагаем её на поле (карандаш, ластик, фигурка и пр.).
- Расставляем на поле «препятствия» (кубики, камешки и пр.).
- Задача ребёнка: продумать схему движения и запрограммировать Мышку так, чтобы она обошёл все препятствия.
- Проверяем: запускаем Мышку и смотрим, достигла ли она цели.

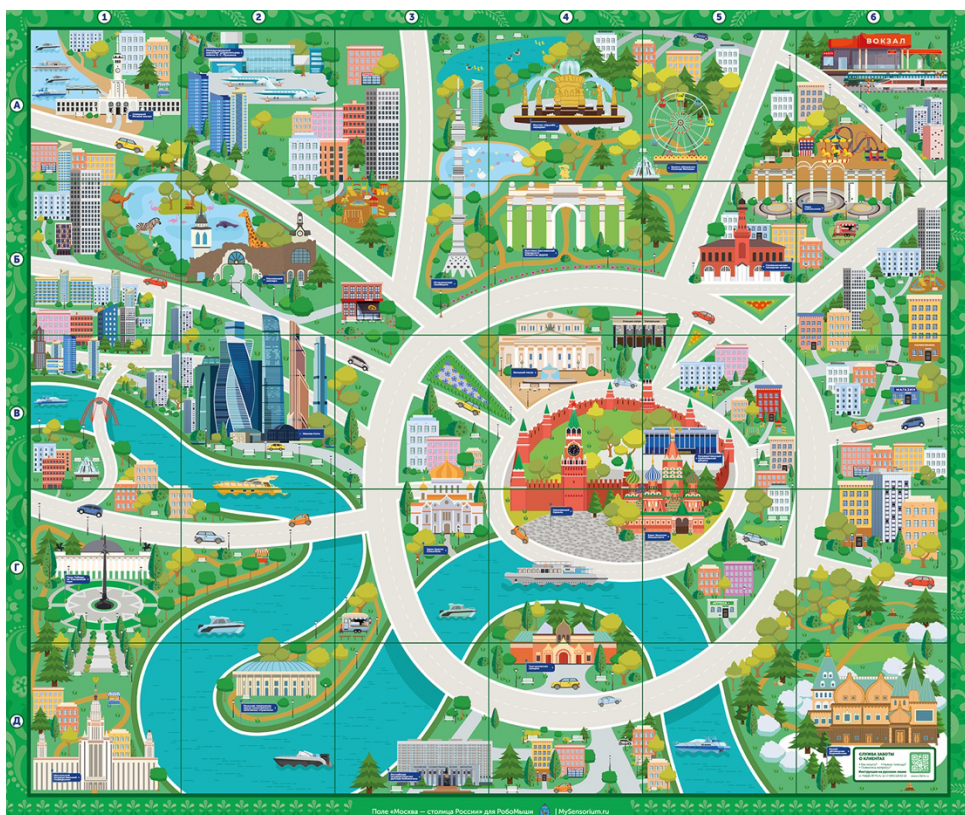
## Примеры простых алгоритмов

- дойти до ...
- обойти препятствие
- пройти между ...
- найти 2 пути до объекта
- какой путь короче?

## Примеры логических задач

- Куда поедет Мышка, если 2 раза нажать кнопку «право»? Проверь.
- Какие кнопки нужно нажать, чтобы Мышка сделала полный оборот вокруг себя и вернулась в исходное положение?
- Сколько может быть решений? Проверь.
- Вернется ли на своё место Мышка, если сделает 2 шага вперед, повернет налево 2 раза и сделает 2 шага назад? Проверь.

## Примеры занятий с тематическим полем «Москва – столица России»



### Тематические прогулки

Предполагается изучение отдельных районов столицы:

1. ВДНХ
2. Сокольники
3. Старая Москва
4. Центр столицы
5. Зоопарк
6. Набережные Москвы
7. По улицам Москвы
8. Театры Москвы

Проводятся 3–5 занятий в режиме прогулки по той или иной части города. Возможно выстраивание собственных алгоритмов, изучение циклов в кодировке, обговаривание условий кода.

Педагог вместе с детьми «перемещается» по территории Москвы и рассказывает о том, что можно увидеть на такой прогулке и почему такие объекты называются достопримечательностями.

Тематические прогулки позволяют подробно изучить отдельные районы столицы. Эта методика предполагает следование от частного к общему при ознакомлении с Москвой.

Например, при прогулке по ВДНХ можно поговорить о том, что такое народное хозяйство. Почему в Москве появилась такая выставка, какую роль она играет в жизни страны. Можно рассказать об истории создания ВДНХ, о павильонах ВДНХ, его прогулочной зоне, колесе обозрения, фонтанах, об объединяющей идее такого объекта в историческом и культурном аспектах.

Движение робота не ограничено только клетками, на которых расположены изучаемые объекты. Выбор объектов и маршрутов внутри прогулочного маршрута осуществляется педагогом самостоятельно. Приводится примерный перечень прогулок.

## Экскурсии

1. Речной маршрут: Музей «Коломенское» – Красная площадь (и ее объекты) – Стадион Лужники – Москва Сити – Северный речной вокзал
2. Бульварное кольцо Москвы
3. По садовому кольцу Москвы
4. Новый город, старый город
5. По дорогам Москвы (направления по выездным дорогам из центра)

Эта методика предполагает проведение 3–5 занятий в режиме экскурсии по Москве. Выстраивание алгоритмов и изучение циклов в кодировке нацелено на обязательное посещение точек маршрута (экскурсионных объектов).

Дети могут совместно с педагогом создавать собственные экскурсионные маршруты, рисуя алгоритмы движения и соблюдая условие посещения тех или иных мест.

В ходе занятий возможно создание индивидуальных и групповых творческих композиций об экскурсии. Педагогу рекомендуется сочетать познавательную часть с творческой, чтобы у детей происходила визуализация экскурсионных точек, и они могли соотносить информацию о фактическом нахождении достопримечательностей с их расположением на карте столицы.

Можно создавать с детьми сувениры на память о каждой экскурсии. И развивать ориентирование через создание алгоритмов, которые отражают суть экскурсии – прямые линии (дороги), кольцевые линии (кольца Москвы), ломаные линии (набережные и реки), циклические алгоритмы (площади, парки, природные объекты) и т. п.

Движение робота не ограничено только клетками, на которых расположены изучаемые объекты. Выбор объектов и маршрутов внутри экскурсии осуществляется педагогом самостоятельно. Приводится примерный перечень экскурсий.



#### Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: [help@LRinfo.ru](mailto:help@LRinfo.ru)

Наш сайт: [LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)